OPERATION HOT DOG HEIGHTS
Mériel (95) le 9 Juin 2013

OP Vietnam organisée par
Heritage-Airsoft et Foxtrot Association

REGLEMENT DE L'OP

Heritage-Airsoft et Fox Trot vous proposent l'Opération « Hot Dog Heights » dimanche 9 juin 2013 sur le terrain de Mériel (95). Hot Dog Heihts (HDH) est une partie d'airsoft ayant pour toile de fond le conflit au Vietnam.
L'exigence sur les tenues (voir plus bas) et les équipements est simplement destinée à la création de l'ambiance, au plaisir des yeux et à l'identification des équipes. IL NE S'AGIT PAS d'une opé milsim et/ou de reconstitution historique. Le conflit de référence n'est qu'un prétexte pour passer de bons moments d'airsoft ensemble.

LE SCENARIO

« *Ouaip mon gars, j'y étais. Tu vois pire que Hamburger Hill ? Et ben c'est Hot Dog Heights !* »
Lorsque commence notre histoire, au tout début des années 1970, la Primauté du Soal existe encore. Grande comme un département français, limitée par des frontières assez floues avec ses voisins le Vietnam, le Laos et le Cambodge, le Soal offre un paysage de moyenne montagne et de plateaux.
La France coloniale de l'Indochine, amusée par le folklore local et rassurée par un discours pacifiste (il n'y a pas d'armée soalienne), avait respecté « l'indépendance » du Soal - à moins que ce ne soit du fait du redoutable sens du commerce des soaliens… Dirigé paisiblement par l'excentrique « empereur » (auto proclamé) Ding-Hao et son épouse Li-Tchi depuis leur palais de la capitale Gentiane, le Soal est un endroit où il faisait bon vivre.

Tout cela n'existe plus. Le chaos de la guerre s'est abattu sur ce havre de paix. Le Soal est tombé dans les oubliettes de l'histoire, annexé manu militari et dans l'indifférence générale par le Vietnam après la chute de Saigon en 1975. Oublié ? Pas tout à fait. Heritage-Airsoft et la Foxtrot Association ont dépêché sur place une équipe d'éminents historiens, dont on connait l'exigence en matière de vérité historique ☺. **Fouillant dans les maigres archives subsistantes, auditionnant les rares survivants quand ils n'étaient pas muets de peur, et au prix de compromissions inavouables, ils sont revenus avec une histoire d'une richesse insoupçonnée. Voici un chapitre de ce qu'ils ont découvert.**

Pendant la guerre du Vietnam, **l'emplacement stratégique idéal du Soal n'avait échappé à aucun des belligérants.** Si les frontières de la primauté ont été plus ou moins respectées dans les années 60, tout bascule au changement de décennie. « Frontières ? Quelles frontières ? ». Les montagnes du Soal deviennent un « hub » où se croisent et s'affrontent diverses unités plus ou moins officielles. Il faut dire que tout cela est plus qu'illégal, les dirigeants des deux camps –corrompus ?-proclamant par ailleurs haut et fort le « respect » qu'ils ont pour leur « ami » Ding-Hao.

Les soaliens, paysans et surtout commerçants comme on l'a dit, ont dans un premier temps été indulgents envers tout ce remue-ménage dans lequel ils voyaient des opportunités de business. A priori favorables aux forces communistes, les exactions commises par chaque camp ont conduit à une radicalisation de leur résistance, et à des alliances dictées plus par l'opportunisme et le sentiment national que par de faibles convictions politiques. Ils finissent par s'armer, en récupérant une bonne partie du matériel laissé sur place par les colonisateurs successifs, et prennent le maquis. Le ciel soalien est quant à lui encombré d'un **trafic** (c'est le mot qui convient !) aérien aussi intense qu'obscur. Des avions s'écrasent régulièrement dans les montagnes, leurs pilotes surpris et aveuglés par les brouillards qui surviennent en un instant. **Les reliefs soaliens recueillent les précieuses cargaisons des appareils pulvérisés**, attisant toutes les convoitises…

L'un des épisodes de la guerre au Soal est resté gravé avec effroi dans les mémoires. Ceux qui ont accepté de parler nous ont révélé, la voix encore tremblante, le nom donné après-coup à cette véritable boucherie : « Hot Dog Heights »…

LES EQUIPES ET LEUR DRESS CODE

4 équipes, 12 joueurs par équipe. Il y aura 2 Medics par équipe. Les Medics auront un rôle important.

1. Armée régulière US, les « Grunts ».

TENUE
La tenue classique du Grunt : treillis olive (tous modèles époque VN, poches droites ou en biais etc.), bottes type Panama olive, casque avec ou sans couvre-casque Mitchell (très souhaité !), gear M56 ou LC1, nylon ou coton, gilet pare-éclat etc. Pas de tiger !

REPLIQUES
- **M16 VN ou A1**, c'est-à-dire versions à garde main triangulaire et carry handle fixe, cache flamme tulipe ou A1. Chargeurs courts ou longs, hi cap OK. M203 OK. Pas de lunette de visée moderne !
- **M14,** fut couleur bois, pas d'optique rapportée.
- **M60,** de la bonne version tant qu'à faire.
- **Stoner, M79, USM1 ou 2, fusil à pompe** du bon modèle.
- **Colt 1911, étui noir.**
- … et tout ce que l'on aurait oublié, qui existe en airsoft et que l'on a vu sur un Grunt un jour. Eviter les modèles 2eme guerre, réservés aux soaliens(voir plus bas)

A DEFAUT des modèles ci-dessus, seront tolérées les M16 genre A2 avec garde main plastique (pas de RIS/RAS/CASV etc.) et carry handle fixe ou EN PLACE. Pas d'ACOG, merci.

2. Les Forces Spéciales US

TENUE
Camo Tiger (vert, pas désert ni urbain ni…) et bonnie hat assorti. Pas de casque. Gear identique au Grunt.

REPLIQUES
Identiques aux Grunts **+ XM177** of course. A DEFAUT, **M4 A1** (garde main plastique, carry handle en place) ou M733 et équivalents tolérées. Pas de version style Magpul ultra moderne.

3. L'Armée régulière nord vietnamienne.

TENUE
Un semblant d'uniforme : treillis type BDU de base tout noir ou tout olive. Casque vietcong fortement souhaité (les couvre chefs facilitent grandement l'identification visuelle d'un joueur). Chaussures genre « Pataugas », ChiCom, gourde et accessoires cohérents, pourquoi pas d'origine soviétique de l'époque.

REPLIQUES
AK 47 et tous dérivés connus à l'époque, RPK etc.
Les versions plus récentes (74) sont tolérées si crosses bois (pas de synthétique noir, merci) et cache flamme court.
Pistolets russes, Makarov et Tokarev.

4. Les soaliens

TENUES
2 possibilités :
- **tenue de villageois**, couleur haut et bas dépareillée, pantalon genre sarouel un peu informe, haut idem. Chapeau chinois souhaité !
- **nationaliste soalien** : tenue civile de ville (pantalon et chemise) NOIRE entièrement, bandana NOIR sur la tête.

Dans les 2 cas, gear très light, genre besace plutôt que ChiCom.

REPLIQUES
Toutes répliques 2eme guerre : Thompson, MP40, Sten, MP44, M3, PPSH, etc.
A défaut, AK comme ARNVN. Pas d'Armalite, merci.

PUISSANCES DES REPLIQUES

Par convention, toutes les vitesses exprimées le sont pour de la bille 6mm (BIO) de 0,20 g.

Les répliques passeront les mesures en configuration prêtes à jouer, hop up réglé.
Billes **BIO** obligatoires.
Les chrony fournis par les organisateurs seront les seuls à faire foi.
Les règles édictées ci-dessous ne souffriront d'aucune exception.
Les organisateurs se réservent le droit de faire des contrôles pendant la journée.
En cas de vitesse mesurée supérieure, le joueur sera exclu du jeu **définitivement**, sans remboursement de la PAF. **Ne tentez pas le diable !**

L'auteur de cette prose considère que 1 joule (328 fps) est suffisant en toutes circonstances et tous terrains. Mériel offre pas mal de possibilité de se cacher, avec seule la tête qui dépasse. Alors on se bouge, on se rapproche, et la puissance ne fait rien à l'affaire – sauf faire plus mal à celui qui est touché.
Bref, voici les puissances autorisées. Lisez-bien tout attentivement, merci.

- Répliques ayant la **possibilité** de tirer en **automatique** (rafales) et pistolets semi-automatiques (type GBB) : **350 FPS maximum absolu.**
  A trois cent cinquante **ET UN** FPS mesurés, la réplique NE JOUE PAS.

- Répliques **longues** (pistolets exclus donc) à **répétition** (type snipe) ou pouvant tirer en **semi-auto** uniquement (rafales impossibles) : **400** FPS maximum absolu.
  A quatre cent **UN** FPS mesurés, la réplique NE JOUE PAS.

REGLES D'ENGAGEMENT ET DE TOUCHE

- Port des lunettes de protection obligatoire et en permanence!
- On se **découvre** et on **vise** pour le tir. Pas de tir à la… qui vous voudrez, vous voyez ce que je veux dire ☺
- Répliques 350 fps : pas de tir à moins de 10 mètres ; entre 5 et 10 mètres, coup par coup obligatoire.
- Répliques 400 fps : pas de tir à moins de 15 mètres.
- On ne vise pas la tête ! Si seule la tête de votre cible dépasse, et bien ne tirez pas et bougez-vous pour trouver un meilleur angle de tir.
- Réciproquement, ne vous enterrez pas dans une planque imprenable, ou alors blindez-vous le visage… Ce n'est pas un scénar Verdun…
- Rafales COURTES type « burst » (3/5 billes) ; préférez le coup par coup, vous verrez c'est plus marrant.
- Une bille vous touche, n'importe où : vous êtes OUT. Vous utilisez immédiatement votre marqueur de touche (remis par les orgas), vous restez sur place, votre médic viendra s'occuper de vous. Si vraiment personne ne vient (il est nul votre médic !) au bout de **5** (cinq) minutes, vous pourrez retourner en marchant à votre camp de base, marqueur de touche bien en évidence. Vous ne pourrez plus être soigné par un Médic croisé sur le chemin du retour. Une pénalité sera appliquée – explications en temps utile ☺
- Cas particulier : la bille (ne) touche (que) votre réplique principale. La réplique est OUT, vous pouvez continuer à jouer, avec une autre réplique si vous en êtes équipé. La réplique OUT ressuscitera après un passage dans votre camp de base.
- Conformément à la **Convention de Gentiane** (signée quelques années auparavant par toutes les nations présentes dans la région) relative aux règles de la guerre et de l'airsoft, on ne tire pas sur un Medic en train de soigner un joueur !
- Bon, ce n'est pas la non plus nécessaire de rester au beau milieu du champ de bataille. Tout joueur, Medic ou pas, a la possibilité de déplacer un joueur touché de quelques mètres, pour être soigné « au calme », ce qui facilite aussi les remises en jeu.
- Pendant ses déplacements, le Médic est un joueur normal, qui tire et se fait tirer dessus comme tout le monde ! Les règles de respawn d'un Médic seront expliquées en temps utile.
- Le Highlander, cet être immortel qui ne sent pas les billes, n'a aucune réalité historique. Il n'aura même aucune réalité tout court : un joueur pris en flagrant délit d'insensibilité à la bille par un orga encoure le risque d'être expulsé du jeu, sans remboursement de sa PAF.
- **A moins de 5 mètres**, pas de tir direct mais un joli « Pan t'es out » à la place. Cà fait moins mal et c'est tout aussi vexant ! Mode d'emploi : on **pointe** le joueur avec sa réplique **en état de tir**, mais au lieu de tirer on déclame un Tony truand ☺ « Pan t'es out » !

- **On ne vide pas pour autant** un fort rempli de 10 personnes avec une « rafale » de « Pan t'es out » ! En toute circonstance, 2 Pans à la suite maximum, et en ayant bien pointé chacun des 2 joueurs à tour de rôle etc.
- Attaque – défense d'un fort : tir coup par coup pour tout le monde, depuis et vers le fort. Exception : répliques de soutien type M60. Vous pourrez arroser (c'est fait pour çà…) mais à bon escient, pour faire baisser les têtes, pas pour fragger.
- L'utilisation **avec discernement** de couteaux factices à lame **souple,** est autorisée. On **effleure** le joueur outé, on ne le plante pas !
- Les « morts » ne parlent pas. A personne.
- Aucune arme blanche réelle n'est admise sur la zone de jeu.
- Lors des pauses et briefings, les chargeurs sont enlevés, les répliques sur sécurité. Aucun tir du genre « Mais on rigooooooole » ne sera toléré ! Pendant les briefs, on écoute.

DIVERS

- Fumigènes autorisés, SAUF de couleur blanche, car les pompiers croient alors à un incendie (déjà arrivé !) et débarquent : total RS !
- Pétards et autres grenades artisanales interdits.
- Grenades à gaz qui projettent des billes acceptées. On annonce clairement « Grenade ! » avant de la lancer. Il faut être effectivement touché par une bille pour être out.
- Grenades sonores tolérées, mais juste pour l'ambiance (comme pour les fumis) : elles ne seront pas génératrices de out, pour éviter les débats sur la « portée » d'une explosion… Idem, on les annonce avant de les envoyer. Pas de grenade de ce type dans un fort.
- Vous pourrez vous dépanner sur place en gaz et billes BIO.

ORGANISATION

Horaires :

- Accueil à partir de 7h30.
- Début des passages au Chrony : 8h00, fin à 8h55. Plus d'admission après cette horaire.
- Briefing : 9h00
- Début de partie : 9h30
- Jeu non-stop le matin jusqu'à la pause repas.
- Jeu non-stop l'après-midi, jusqu'à 17h00 environ.

Intendance :

- Prévoir ses repas et boissons pour la journée. On évacue ses déchets, il n'y a pas de ramassage de poubelles par la commune sur le terrain !
- Hot Dog et Coca offerts

Inscriptions : Un dossier d'inscription complet comprend la fiche d'inscription remplie + votre règlement + photo.

- **Fiche d'inscription à télécharger et à compléter.**
- **Participation aux frais : 20€.**
  Règlement par chèque ou par Paypal à clara@heritage-airsoft.com ou carte sur http://www.heritage-airsoft.com/A-6420-op-hot-dog-heights-bulletin-d-inscription-et-paiement.aspx .
  Ces frais comprennent le droit d'accès au terrain, l'assurance, une participation à l'achat des accessoires de jeu, d'éventuel(s) surprise(s) et cadeau(x). Les chèques seront encaissés le 3 juin. En cas de désistement, remboursement/restitution du chèque jusqu'au 3 juin. Après, c'est perdu, sauf cas de force majeure.
- **Une liste d'attente sera établie.** Les inscriptions seront validées dans l'ordre d'arrivée, dossier complet ! Les inscriptions non validées ne seront évidemment pas payantes ☺
- Fournir impérativement **une photo de vous dans la tenue prévue,** ainsi que la liste de vos répliques (sur la Fiche d'inscription) à clara@heritage-airsoft.com

Alors, ne tardez pas ! Inscrivez-vous vite, et rendez-vous à Mériel pour vivre « Hot Dog Heights » !